

PlayStation
幻影闘技
SHADOW STRUGGLE
BANPRESTO

幻影闘技

SHADOW STRUGGLE

このたびはバンプレストの「幻影闘技」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。プレイされる前にこの解説書をお読みいただき、正しい使用方法をお知りいただきますと、より一層ゲームを楽しくプレイすることができます。なおこの解説書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

For Japan Only　プレイヤー 1~2人　メモリーカード 1ブロック

SLPS 00491

CONTENTS

目次

ストーリー



「POS」主催の

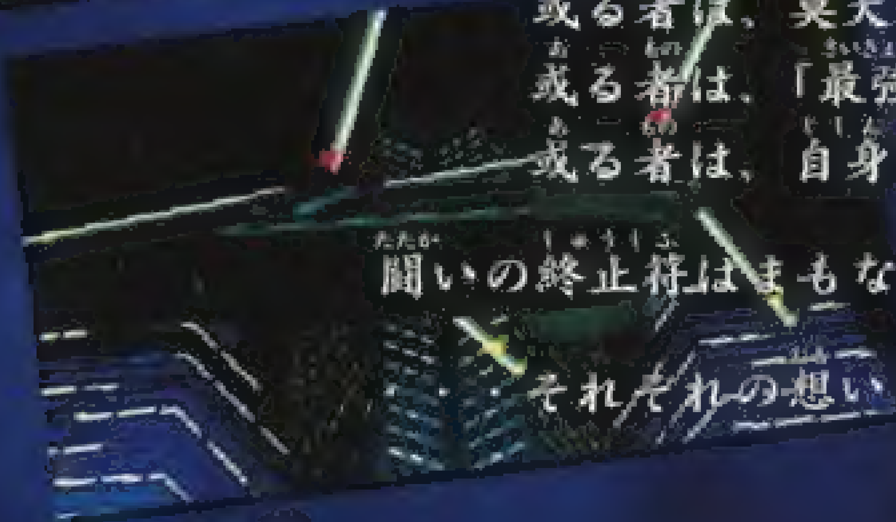
「パワーオブソリッド

闘士達の拳

或る者は、莫大な

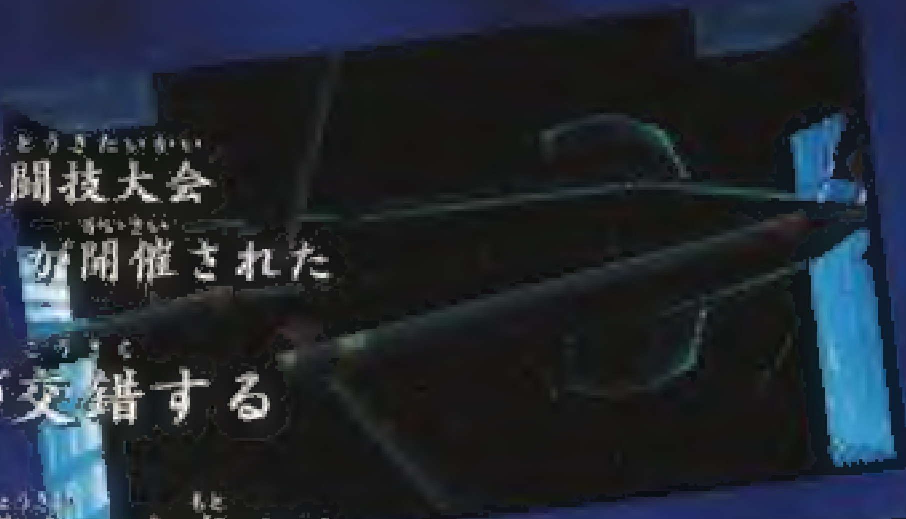
或る者は、「最強」

或る者は、自身の



闘いの終止符はまもなく

それぞれの想いを



格闘技大会

」が開催された

が交錯する

「賞金」を求めて

の名誉を求めて

目的を果たす為に

打たれようとしている

その胸の内に秘めて・・・・



基本操作方法

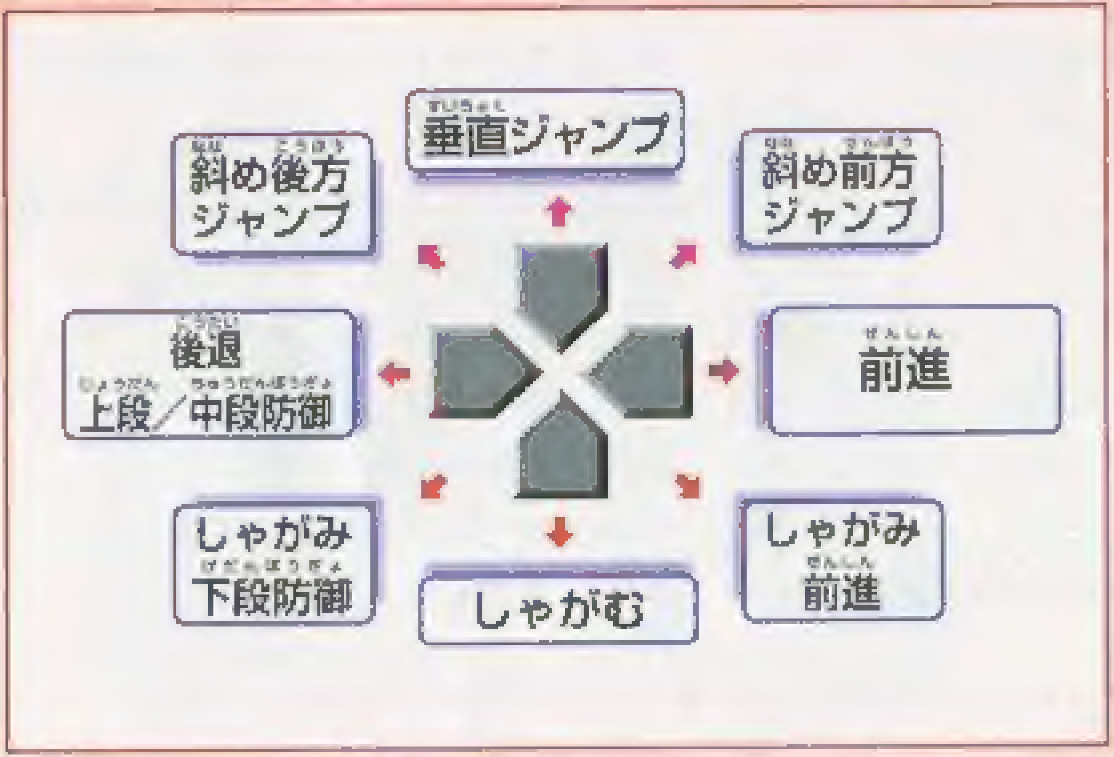


※このゲームは2人までプレイできます。
本体のコントローラ端子にコントローラを接続して下さい。

STARTボタン	------	ゲームスタート／ゲーム中のポーズ
SELECTボタン	-------	使用しません
方向キー	------------	選択画面ではモードやキャラクターの選択 ゲーム中はキャラクターの移動
△ボタン	------------	Punch／モードなどの決定
○ボタン	------------	Kick／キャンセル
□ボタン	------------	Skill（必殺技）ボタン
×ボタン	------------	Shadow Skill（解放）ボタン
R1,R2,L1,L2ボタン	--	使用しません

※ゲームプレイ時のボタン配置は、初期設定のものです。
コントローラの設定変更は、**CONFIGURATION**(→31ページ)で変更することができます。

キャラクターの共通操作



※プレイヤーが右向き時の操作です。

マークの説明

⇨	➡	＋	P	K	S
短く入力	長く入力	同時押し	パンチ	キック	必殺技

移動系

⇨⇨	ステップイン
⇦⇦	ステップアウト

攻撃系

⇧ ＋ P（遠距離）	ダウンしている相手に向かって攻撃します。
⇩ ＋ P（近距離）	
相手の近くで P＋S	相手をつかみます。

回避系

P＋S	相手の攻撃を受けて吹っ飛び、地面に着く瞬間に入力するとダウンを回避します。

ゲームの始め方



プレイステーション本体に「幻影闘技」のディスクをセットして起動させます。しばらくするとタイトル画面になります。タイトル画面表示中に、STARTボタンを押すとモードセレクト画面になります。方向キーの↑↓で選び、○、×、△、□ボタン及びSTARTボタンで決定します。

NORMAL GAME

キャラクターの1人を使用し、対コンピュータと戦うモードです。
(→15ページ)

VS GAME

1P、2Pそれぞれキャラクターを選び、対戦を行うモードです。
(→19ページ)

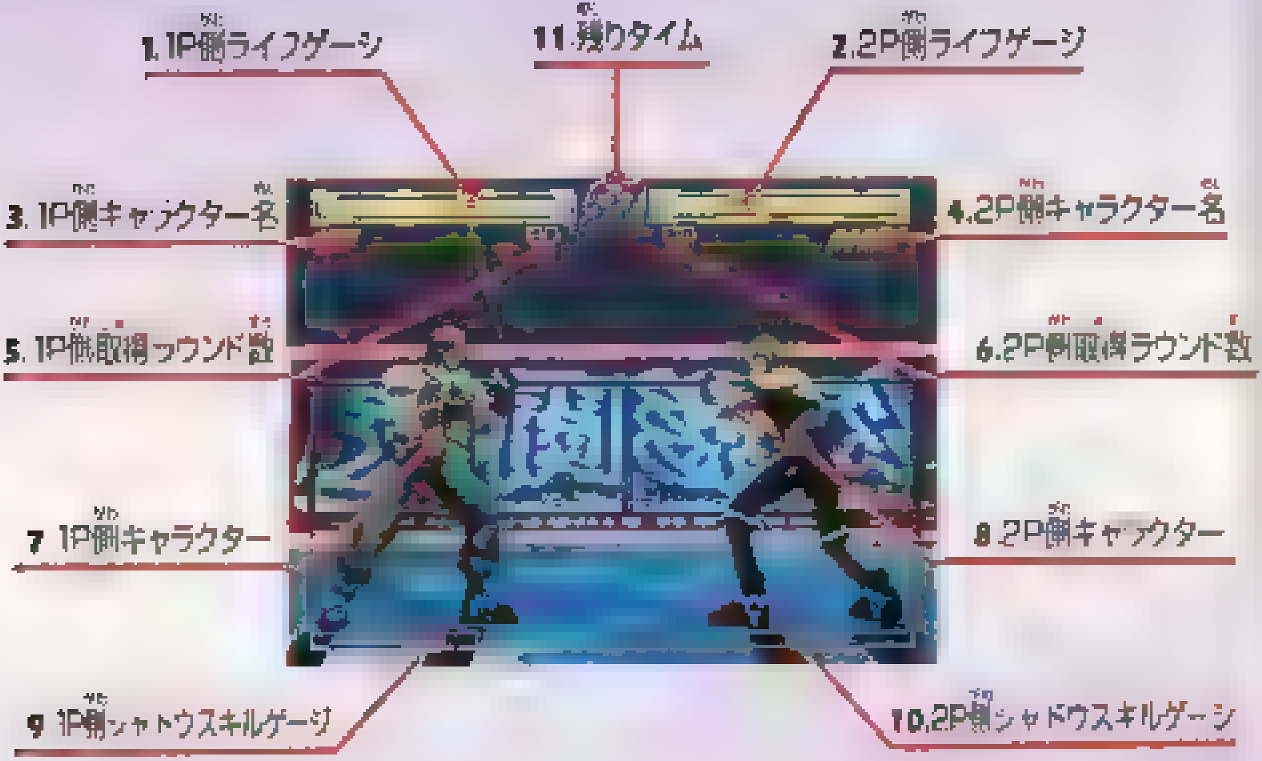
ARENA GAME

プレイヤーのキャラクターを作成できるモードです。(→21ページ)

CONFIGURATION

ゲームの設定を行えるモードです。(→31ページ)

ゲーム画面の説明



1. 1P側ライフゲージ
11. 残りタイム
2. 2P側ライフゲージ
3. 1P側キャラクター名
4. 2P側キャラクター名
5. 1P側取得ラウンド数
6. 2P側取得ラウンド数
7. 1P側キャラクター
8. 2P側キャラクター
9. 1P側シャドウスキルゲージ
10. 2P側シャドウスキルゲージ

1. 1P側ライフゲージ
2. 2P側ライフゲージ

キャラクターがダメージを受ける度にゲージが減ります

3. 1P側キャラクター名
4. 2P側キャラクター名

1P側、2P側の操作しているキャラクター名を表示しています

5. 1P側取得ラウンド数
6. 2P側取得ラウンド数

取得したラウンド数が赤で表示されます

7. 1P側キャラクター
8. 2P側キャラクター

1P側、2P側の操作しているキャラクターです。

9. 1P側シャドウスキルゲージ
10. 2P側シャドウスキルゲージ

キャラクターがダメージを与えたり受けたりするか、
必殺技を出す度にゲージが増えます

11. 残りタイム

1ラウンドの制限時間です。0になった時点で1ラウンド終了です

●試合の勝利条件について

相手に攻撃を加え、ライフゲージを０にすることでK.O勝ちとなります。残りタイムが０になった時点で、残りのライフゲージの多い方が判定勝ちとなります。

どちらのプレイヤーも上記の条件を満たさずにラウンドが終了した場合は、ドローゲームとなり、ノーカウントとなります。

以上の勝利条件により、規定のラウンド数を先取したプレイヤーがそのステージの勝者となります。

規定のラウンド数に達しても、決着が着かなかった場合は**FINAL ROUND**となり、ライフゲージ０の状態から決着を着けます。

NORMAL GAME,VS GAMEのみプレイ中にSTARTボタンを押すとポーズがかかり、メニューが開きます。**CONTINUE**を選ぶとゲームを続行、**RESTART**を選ぶとタイトル画面へ戻ります。STARTボタンにて決定します。

ポイント数、制限時間は**CONFIGURATION**（P.31ページ）で変更することができます

●シャドウスキルゲージについて

キャラクターがダメージを与えたり受けたりするか、必殺技を出すことによって画面下にあるシャドウスキルゲージが少しずつ増加します。

ゲージがいっぱいになった状態で解放ボタンを押すとプレイヤーが光り、シャドウスキルを繰り出すことができる様になります。

プレイヤーが光っている間は、通常攻撃を隙無しに連続して繰り出すことができます。

プレイヤーが光っている間は、ゲージが少しずつ減っていき、なくなると通常状態に戻ります。

シャドウスキルゲージの残量は、次のラウンドへ持ち越されます。



シャドウスキルゲージがいっぱいで
解放ボタンを押すとシャドウスキル発動！

NORMAL GAME

コンピュータの操作するキャラクターと対戦します。



方向キーの← →でキャラクターを選択し、○、△、□、×ボタンで決定します。
決定したボタンによってキャラクターの色が変化します。

この時、しばらく待っているとコンピュータが先にキャラクターを決定します。
これを利用すれば、相手を見てから自分のキャラクターを決めることもできます。

決定せずにSELECT＋STARTボタンを押すとタイトル画面へ戻ります。

●ARENA GAMEで作成したキャラクターを使用する場合



選択しているプレイヤー側のメモリーカードに、**ARENA GAME**で作成したキャラクターがいる場合は、カーソルを画面外に移動させることで、そのキャラクターを選択することができます。

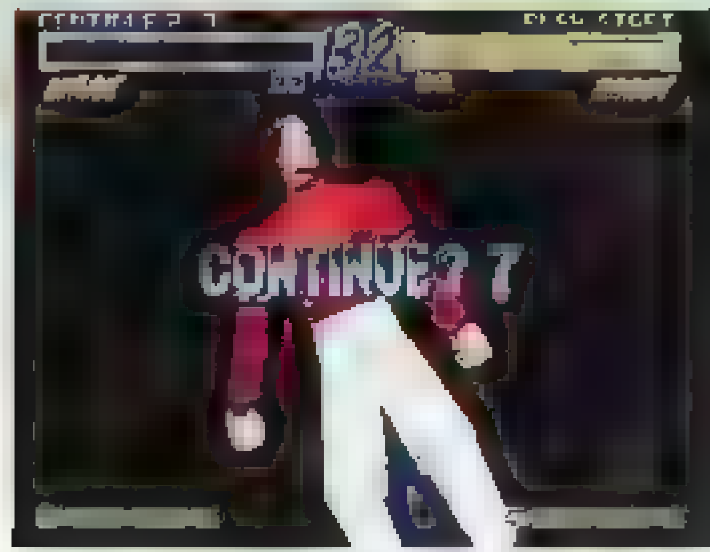
CONFIGURATION画面にて「アリーナキャラを使う」と設定しないと、**ARENA GAME**で作成したキャラクターを選択することができません。

●乱入について



NORMAL GAMEのプレイ中に、他方のコントローラのSTARTボタンを押すことで試合に乱入することができます。乱入側が勝ち抜いた場合は、乱入側がゲームの進行権を奪います。

●コンティニューについて



試合に負けるとコンティニュー表示がでます。コンティニューする場合は、カウントが0になる前にSTARTボタンを押してください。

VS GAME

2人で対戦します。



方向キーの←→でキャラクターを選択し、○、×、△、 ボタンで決定します。
決定したボタンによってキャラクターの色が変化しますが、同一キャラクターの場合、相手が選択したプレイヤーのカラーは選択できません。

決定せずにSELECT＋STARTボタンを押すとタイトル画面へ戻ります。

●ARENA GAMEで作成したキャラクターを使用する場合



選択しているプレイヤー側のメモリーカードに、**ARENA GAME**で作成したキャラクターがいる場合は、カーソルを画面外に移動させることで、そのキャラクターを選択することができます。

※**CONFIGURATION**画面にてアリーナキャラを使う設定にしないと、**ARENA GAME**で作成したキャラクターを選択することができません。

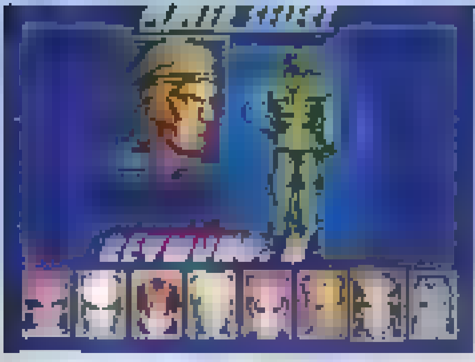
ARENA GAME

プレイヤーのキャラクターを作成できます。



今までの続きをするか、新しくキャラクターを作成するのかを選択します。
方向キーの↑↓で選択し、○、 、 、 ボタンで決定して下さい。
<ロードして始める> 今までの続きをプレイする時に選択します。
<はじめから始める> 新しくキャラクターを作成する時に選択します。

※メモリーカードは選択している側のメモリーカードスロットへ差し込んで下さい。



●はしめから始める場合

どのキャラクターをベースにオリジナルキャラクターを作成していくのかを決定します。方向キーの←→でキャラクターを選択し、○、△、□、×ボタンで決定します。決定したボタンによってキャラクターの色が変化します。



●ロードして始める場合

メモリーカードにセーブされているキャラクターのうち、どれを使ってゲームを進めるのか選択します。
方向キーの↑↓で選択し、○、△、□、×ボタンで決定して下さい。

MENU



この画面を中心にARENA GAMEは進行していきます。
画面にはプレイヤーキャラクターの顔と名前、各種情報が表示されています。
ここから、試合場へ行ったり、ショップへ行ったりすることができます。
左下のボックスのカーソルを、方向キーの↑↓で移動させて、○、×、△、ボタンで決定して下さい。

1. 名前(なまえ)・・・・・・ キャラクターの名前(なまえ)です。

2 勝率(しょうりつ)・・・・・・ 今(いま)までに戦(たたか)った数(かず)と、勝(か)った数(かず)が表示(ひょうじ)されます。

3. クレジット・・ 現在(げんざい)の持(も)ち金(きん)が表示(ひょうじ)されます。

4. 技名(わざめい)・・・・・・ キャラクターが現在覚(げんざいおぼ)えている技(わざ)と、そのコマンドが表示(ひょうじ)されます。

5. ARENA・・・ 闘技場(とうぎじょう)へ行(い)くことができます。

6. SHOP・・・・ ショップへ行(い)くことができます。

7. EXIT・・・・・ ARENA GAMEを抜(ぬ)け、セーブ画面(がめん)へ移(うつ)ることができます。

ARENA



対戦相手を決定します。

○、　、　、　ボタンでルーレットを止めて敵キャラクターを決定して下さい。

ここで決定される敵の種類や強さは、プレイヤーのキャラクターが戦ってきた数と、勝ち抜いた数とによって変化していきます。より強い敵と戦えば、より多くのファイトマネーを得ることができます。



敵の強さや時間は**CONFIGURATION**では変更できません

戦いが終了すると、結果が表示されます。



<PRIZE>

試合に勝ち抜いた場合、プレイヤーが得るファイトマネーが表示されます。
負けた場合はマイナスの額が表示され、掛け金が没収されます。

<BONUS>

特定の条件を満たして勝ち抜いた場合に加算される特別ボーナスが表示されます。

<TOTAL>

現在の持ち金の合計が表示されます。

●SHOP

2.持ち金表示ウィンドウ

1.技表示ウィンドウ



3.メッセージウィンドウ

この画面で技を買うことができます。
ショップ画面にはキャラクターの顔の他に次の情報が表示されます。

1.技表示ウインドウ

ショップで売っている技と、そのタイプ／価格が表示されています。
買いたい技を、方向キーの↑↓←→で選択して○ボタンで決定して下さい。
青色は既に持っている技、白色が買うことができる技、黒色が買うことができない技を示しています。
買うことができる技は、プレイヤーが勝ち抜いていけば増えていきます。

2.持ち金表示ウインドウ

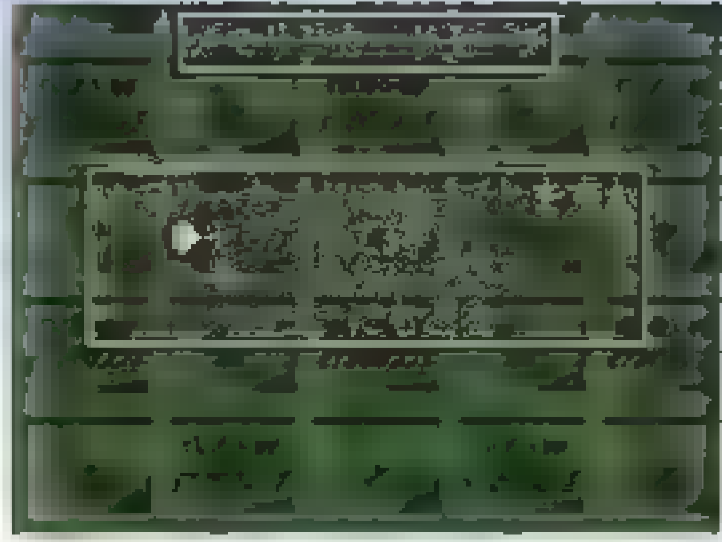
技を買ううえでの注意やアドバイスが表示されます。

3.メッセージウインドウ

現在の持ち金を表示しています。

技を買う時の注意

ARENA GAMEで買うことのできる必殺技は最大6つまでで、その6つはすべて別のタイプである必要があります。（同一のタイプの技を買った場合、買う前に持っていたそのタイプの技の記憶は消えてしまいます。）



この画面でキャラクターをセーブすることができます。
セーブをする場合は、ボックス内のカーソルを、方向キーの↑↓で移動させて
＜セーブして終了＞を選び、○、・、、　ボタンで決定して下さい。
＜セーブしないで終了＞を選択した場合は、セーブしないでタイトル画面へ移ります。
＜メニューにもどる＞を選択した場合は、メニューに戻ります。

1.キャラクター名

2.勝率

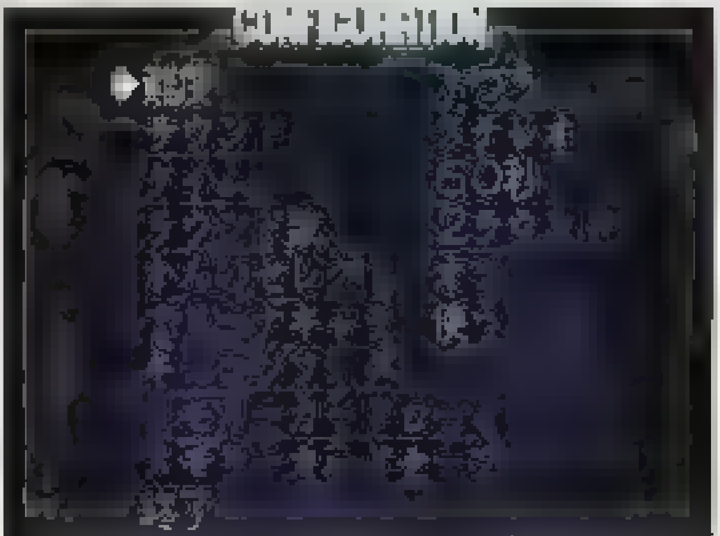


3.クレジット

方向キーの↑↓でセーブする場所を選択し、○、　、　、　ボタンで決定します。
最大4人までキャラクターをセーブすることができます。
セーブするとタイトル画面へ移ります。

CONFIGURATION

ゲームの各種設定を変更できます。



方向キーの↑↓で項目を選択し、←→で項目変更、又は選択します。
○、×、△、 ボタンで決定します。

<難度>
コンピューターの強さ（やさしい／ふつう／むずかしい）を選択します。

<サウンド>
出力（モノラル／ステレオ）を設定します。

<タイム>
1ラウンドの長さ（20秒、40秒、60秒、80秒、99秒、無制限）を設定します。

<ラウンド数>
1ステージのラウンド数（1～5ラウンド）を設定します。

<かんいセレクト>
簡易セレクトのオン／オフを設定します。簡易セレクトをオンにした場合は、ゲームの展開が多少早くなります。

<アリーナキャラ>
ARENA GAMEで作成したキャラクターを使う／使わないを設定します。
使わないに設定した場合はゲームの展開が多少早くなります。

<キーコンフィグ>
コントローラのボタンの役割を設定します。

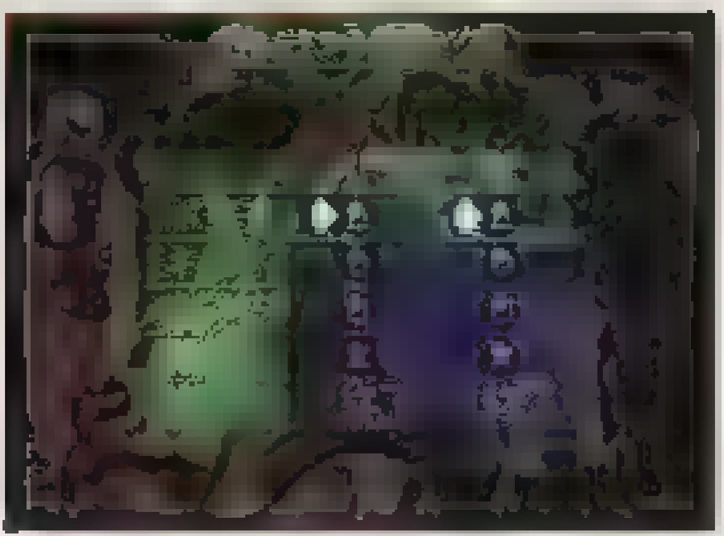
<メモリーカードロード>
メモリーカードからCONFIGURATIONの内容をロードします。

<メモリーカードセーブ>
メモリーカードへCONFIGURATIONの内容をセーブします。

CONFIGURATIONの内容は起動時にオートロードされます。設定を読み直す時に使用して下さい。なおロード・セーブされるのは、メモリーカードスロット1のみです。

<終了>
タイトル画面へ戻ります。

●キーコンフィグ画面



方向キーの↑↓で項目を選択し、変更したい項目にカーソルを合わせ、設定したいボタンを押して下さい。



●メモリーカードロード画面

メモリーカードスロット1からロードします。方向キーの↑↓でカーソルを移動し、する場合は＜はい＞を、しない場合は＜いいえ＞を選択し、○、 、 、 ボタンで決定して下さい。



●メモリーカードセーブ画面

メモリーカードスロット1にセーブします。方向キーの↑↓でカーソルを移動し、する場合は＜はい＞を、しない場合は＜いいえ＞を選択し、○、 、 、 ボタンで決定して下さい。

オリジナルキャラクターの作成

初めてARENA GAMEでキャラクターを作成する時に読んでください

1. キャラクターの登録

1-1　タイトル画面で＜ARENA GAME＞を選択する。
1-2　メモリーカードロード画面で＜はじめから始める＞を選択する。
1-3　プレイヤーセレクト画面で、基本となるキャラクターを選択する。

これで、キャラクターの登録が完了しました。でも、このままでは通常のゲームキャラクターと同じ技しか覚えていません。新しい技を覚えるにはクレジットが必要です。次に、戦いに勝ち抜いてファイトマネーを稼ぎましょう。

2. 対戦してファイトマネーを稼ぐ

2-1　メニュー画面で＜ARENA＞を選択する。
2-2　○ボタンでルーレットを停止し、対戦相手を選択する。

これで試合が開始されます。頑張って勝ち抜いてファイトマネーを勝ち得て下さい。次に、ある程度クレジットが溜まれば新しい技を買うことができる様になります。何か技を買ってみましょう。

3. 技を買う

3-1　メニュー画面で＜SHOP＞を選択する。
3-2　方向キーの←→で技のタイプを、方向キーの↑↓で技を選択する。
　　（白色で表示されている技が購入可能な技です。）

これで、そのキャラクターに無い技を手に入れることができました。技を買う時にはいくつかの決まりがありますが、詳しくは解説書のARENA GAMEの項目を参照して下さい。

次に、実際にオリジナルキャラクターで戦うことにします。
まずはNORMAL GAMEでコンピュータと対戦します。

4. オリジナルキャラクターでコンピュータと戦う

4−1：<EXIT>を選択。
4−2 <セーブする>を選択。
4−3 メインメニューで<NORMAL GAME>を選択。
4−4 プレイヤーセレクト画面で画面端からカーソルをはみ出す様に移動させ
<MEMORY CARD1>（セーブしたキャラクターの番号を選択して下さい。）を選択

これで、オリジナルキャラクター対コンピュータの対戦が開始されます

CONFIGURATIONでオリジナルキャラを使う設定にしていないと対戦することができません。

5. オリジナルキャラクター同士で戦う

5−1 メモリーカードスロット1に1P側で使用したいキャラクターの入ったメモリーカードを、メモリーカードスロット2に2P側で使用したいキャラクターの入ったメモリーカードを差し込みます。
5−2 メインメニューで <VS GAME>を選択。
5−3 プレイヤーセレクト画面で、画面端からカーソルをはみ出す様に移動させ、
<MEMORY CARD1>（セーブしたキャラクターの番号を選択して下さい。）を選択。

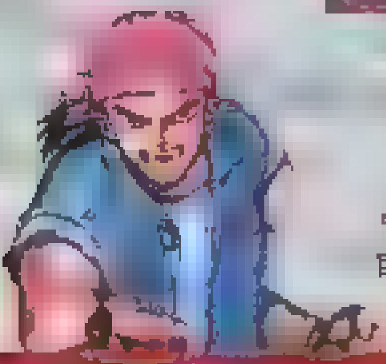
これで、オリジナルキャラクターを使った友達同士での対戦ができます。
また、片方にしかメモリーカードがささっていない場合でも、通常キャラクター対オリジナルキャラクターの対戦が可能です。

岩瀬 圭

声 [illegible]

KEI

めったに弟子をとらない一宮流の数少ない門下生。
抜群の格闘センスと才能の持ち主ではあるが、
師匠の一宮鋼から一人前になるまで
他流試合は一切禁じられていた。
今回の大会参加目的は、拉致された一宮鋼の救出と
自分が格闘家としてどこまでできるか腕試しである



基本技

P	ジャブ	K	キック
⇨+P	肘打ち	⇨+K	ミドルキック
➡+P	[illegible]崩し	➡+K	踵落とし
⇘+P	足払い	⇙+K	払い蹴り
⇩+P	シットジャブ	⇩+K	ローキック
⇗+P	レイジングアッパー	⬇+K	シュートキック
⇦+P	アッパー	⇦+K	後ろ蹴り

特殊攻撃

空中で P	ジャンプパンチ
空中で K	ジャンプキック
⇨⇨+P+K	ダッシュ攻撃
敵がダウン中に ⇧+P	ジャンプ追い討ち攻撃
敵がダウン中に近くで ⇩+P	ダウン攻撃

投げ技

敵の近くで S+P	一本背負い

必殺技

⇨⇨+S	[illegible]	⇩⇘⇦+S	[illegible]
⇩⇘⇨+S	[illegible]	⇩⇧+S	[illegible]

[illegible]コンビネーション

PP	⇨+P⇨+P
PK	⇦+P⇨+P
P⇨+P	⬇+K⇘+K

ボビー・ロギンズ

BOBBY

アメリカのスラム生まれ。幼い頃、母親と死に別れ、飲んだくれの父親の暴力に耐え切れず、病気の妹と共に家を飛び出す。
妹を抱え生き延びる為に、スラムで生死を賭けた生活を強いられる。
そこで、ボビーは生まれ持ったスピードと反射神経で、自己流の格闘術を身に付け、いつしかスラムのボスになっていた。
今回の大会参加目的は、莫大な費用のかかる妹の手術費を稼ぐ為。



P	ジャブ	⇦ + K	ミドルキック
⇨ + P	エルボー	➡ + K	ヒールドロップ
➡ + P	ターンエルボー	⬁ + K	[illegible]
⬁ + P	バックスナップ	⇩ + K	[illegible]
⇩ + P	ジャブジャブ	⬀ + K	回し蹴り
⬀ + P	立ち上がり下す回し	⬇ + K	しゃがみキック
⇦ + P	スクラ・チアー	⇦ + K	ハイキック
K	キック		

空中で P	ジャンプパンチ
空中で K	ジャンプキック
⇨⇨ + P + K	ダッシュ攻撃
敵がダウン中に ⇧ + P	ジャンプ追い打ち攻撃
敵がダウン中に近くで ⇩ + P	ダウン攻撃

敵の近くで S + P	サイドスープレックス

⇨⇨ + S	キラーシャイロ（[illegible]）	⇩⬀⇦ + S	ヘル・ダイス
⇩⇩ + S	デモンピラー	⇦⇨ + S	ブラディアタック

PK	KP⇨+K
PP⇦+K	K⇨+P⇨+K
K⇩+K	K⇨+P⇩+K



一宮　ちあき

声　椎名へきる

CHIAKI

幼き頃から父、一宮 鋼の英才教育を受け、物心がついた時には恐ろしい強さになっていた。しかし、本人はそれを嫌い、普通の女の子らしい生活を望んでいる。
今回の大会参加目的は、稽古ばかりさせられる家を出て、優雅な一人暮しをする為の資金稼ぎである。

通常技

P	拍打	⇨ + K	伸脚
⇨ + P	長打	➡ + K	飛転旋蹴
➡ + P	[illegible]	⇖ + K	[illegible]脚
⇘ + P	[illegible]脚	⇩ + K	歩脚
⇩ + P	[illegible]打	⬇ + K	退足
⇗ + P	[illegible]	⇦ + K	背蹴
⇦ + P	[illegible]	⬅ + K	転身脚
K	弾脚		

投げ技

敵の近くで S+P	内股

必殺技

⇦⇨ + S	[illegible]	空中で⇩⇗⇦ + S	空転蹴
⇩⇘⇨ + S	転身[illegible]	⇩⇧ + S	[illegible]天翔脚

特殊攻撃

空中で P	ジャンプパンチ
空中で K	ジャンプキック
⇨⇨ + P + K	ダッシュ攻撃
敵がダウン中に ⇧ + P	ジャンプ追い討ち攻撃
敵がダウン中に近くで ⇩ + P	ダウン攻撃

連続技コンビネーション

PK	PPP⇘ + K
PPK	PPP⇨ + K
PPPK	⇨ + P⇦ + P

漢　緋藍　声　野本　礼三

HAN FEI LAN

十数年前　自分の技を伝承したいが為に
事故で弟子を殺めてしまい、牢獄に入る
今大会には　自分の技を受け継ぐ者
精神力・体力共に長けている者を求めて参加。



通常技

P	崩打	K	蹴脚
⇨ + P	発頂	⇨ + K	側脚
➡ + P	翻身崩拳	⬀ + K	転身地掃腿
⬂ + P	崩拳	⇩ + K	地掃腿
⇩ + P	伏打	⇦ + K	旋風脚
⇦ + P	翻身撃		

特殊攻撃

空中で P	ジャンプパンチ
空中で K	ジャンプキック
⇨⇨ + P + K	ダッシュ攻撃
敵がダウン中に ⇧ + P	ジャンプ追い討ち攻撃
敵がダウン中に近くで ⇩ + P	ダウン攻撃

投げ技

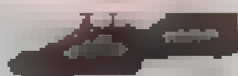
敵の近くで S + P	突き上げ

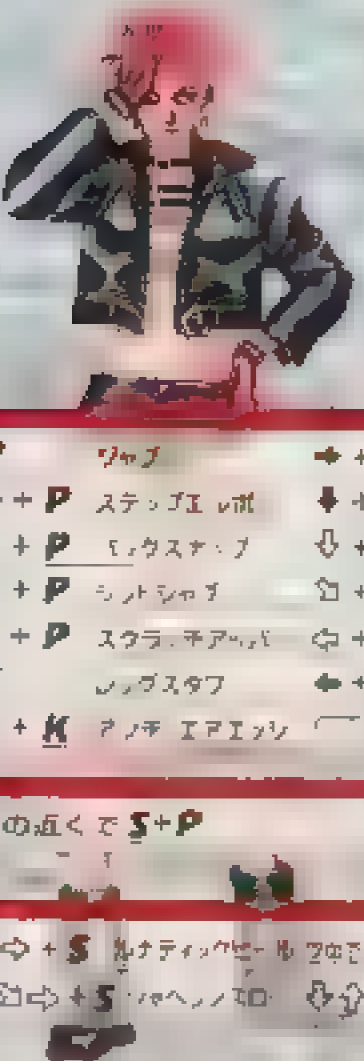
必殺技

⇦⇨ + S	打崩	⇩⬀⇨ + S	跳翼

通常技コンビネーション

PK⇨+K	PP⇩+K
PP	⇩+K⬂+P
PPK	⬀+KKK





声　まるた　まり　# ハリー・ホプキンス

HARRY

フリーのルポライター。大会の参加目的は金と特ダネ。
大会終了後は世界中を取材して回ろうと思っている。
典型的トラブルメーカー。振り回された男、数知れず。

通常技

P	ジャブ	➡＋K	ヒールドロップ
⇨＋P	ステップエルボー	⬇＋K	テールスライド
⇗＋P	ミックスチョップ	⇩＋K	ステップロー
⇩＋P	ショットジャブ	⇗＋K	ショットスピン
⇦＋P	スクラッチアッパー	⇦＋K	サマーソルトキック
K	レッグスタブ	⬅＋K	レッグスラップ
⇦＋K	アンチエアエッジ		

投げ技

敵の近くでS＋P	カタパルトスルー

必殺技

⇦⇨＋S	ルナティックヒール	空中で⇩⇗⇦＋S	ルナーエクリプス
⇩⇗⇨＋S	ジャヘンノフロー	⇩⇧＋S	クレセントサマー

特殊攻撃

空中でP	ジャンプパンチ
空中でK	ジャンプキック
⇨⇨＋P＋K	ダッシュ攻撃
敵がダウン中に⇧＋P	ジャンプ追い討ち攻撃
敵がダウン中に近くで⇩＋P	ダウン攻撃

通常技コンビネーション

PK	⇗＋P⇗＋K
PPP	➡＋K⇦＋K
PP⇦＋K	⇩＋KK⇨K

マーク・スタンフォード　声　戸部 公爾

MARK

スタンフォード財閥の御曹司。
今回の大会主催者であるマリーに対しての
積年の恨みを晴らす為に参加。
根はグータラで、車と女性と生け花とを
こよなく愛する道楽野郎。



通常技

P	ジャブ	⇨＋K	ミドルキック
⇨＋P	バックナックル	➡＋K	回転踵落とし
➡＋P	打開	⇘＋K	サイドキック
⇘＋P	貫手	⇩＋K	ローキック
⇩＋P	ショートジャブ	⇙＋K	しゃがみキック
⇦＋P	エルボーアッパー	⇦＋K	ターンキック
K	ハイキック		

特殊攻撃

空中で P	ジャンプパンチ
空中で K	ジャンプキック
⇨⇨＋P＋K	ダッシュ攻撃
敵がダウン中に ⇧＋P	ジャンプ追い打ち攻撃
敵がダウン中に近くで ⇩＋P	ダウン攻撃

投げ技

敵の近くで S＋P	掴み蹴り

必殺技

⇦⇨＋S	サイクロンヴァイス	⇩⇙⇦＋S	ヴァイス[illegible]
⇩⇘⇨＋S	[illegible]クスラスト	⇩⇧＋S	ゲイルエッジ

連続技コンビネーション

PK	⇦＋K⇦＋K⇦＋K
⇨PK	PPK
⇨P⇨K	





レイモンド・ノーマン

声 高田 [illegible]

REYMOND.N

既に引退をみである某国軍部の教官であり、秘密工作員でもある。
長年、軍で培ってきた実践型格闘術で
今や某国軍部でNo.1の強さを誇っている。
今回の大会参加目的は 士気の無い兵達にやる気を起こさせる
事と、基地に自分の銅像を建てる為の資金稼ぎである。

通常技

P	パンチ	K	前蹴り
⇨ + P	チョップ	⇨ + K	フロントプレス
➡ + P	ハンマーパンチ	➡ + K	ドロップキック
⇩ + P	両手パンチ	⬂ + K	[illegible]
⬀ + P	アームリフト	⇩ + K	突き蹴り
⇦ + P	ダブルハンマ	⇦ + K	足蹴り
⬅ + P	スイングアップ		

特殊攻撃

空中で P	ジャンプパンチ
空中で K	ジャンプキック
⇨⇨ + P + K	ダッシュ攻撃
敵がダウン中に ⇧ + P	フライングボディプレス
敵がダウン中に近くで ⇩ + P	ダウン攻撃

投げ技

敵の近くで S + P	ネックリフト
敵の近くで ⇨⇦ + P	ブレーンバスター
敵の近くで ⇨⬂⇩⬃⇦ + K	ジャイアントスイング
敵が空中にいる時近くで⇩⬂⇨ + P	エアスロー

必殺技

⇩⇩ + S	アースブレイカー
⇦⇨ + S	ラウンドナックル
⇩⬃⇦ + S	スレッジハンマー

[illegible] PK

ニール・マクダネル 声：長嶋 篤士

NEIL

流浪の空手家としての生活を余儀なくされている。
本心は一刻も早く道場を開きたいのだが、生来の浪費家なので資金がたまらない。
一刻も早くその目的を達成する為に今回の大会に参加。



通常技

P	ジャブ	K	ハイキック
⇨＋P	正拳突き	⇨＋K	ケンカキック
➡＋P	頭突き	➡＋K	踵落とし
⇘＋P	下段突き	⇘＋K	足払い
⇩＋P	ショットジャブ	⇩＋K	ローキック
⇙＋P	贈手挙げ	⇙＋K	すり足キック
⇦＋P	アッパー	⇦＋K	胴蹴り

特殊攻撃

空中で P	ジャンプパンチ
空中で K	ジャンプキック
⇨⇨＋P＋K	ダッシュ攻撃
敵がダウン中に ⇧＋P	ジャンプ追い討ち攻撃
敵がダウン中に近くで ⇩＋P	ダウン攻撃

投げ技

敵の近くで S＋P	ジャンピングパイルドライバー
敵の近くで ⇨⇘⇩⇙⇦＋P	バーチカルスロー （投げた敵にHITした攻撃は2倍ダメージ）

必殺技

⇨⇨＋S	カウンタースマッシュ
⇩⇘⇨＋S	ナッツクラック
⇩⇙⇦＋S	ナッツグラインド
⇩⇧＋S	ヘッドバッシュ

通常技コンビネーション	PK

テクニカルノート

●必殺連続技を叩き込め！

通常の連続技を当てた瞬間に必殺技コマンドを入力すれば、更に威力の大きな連続技を作り出すことができる。隠された通常コンビネーションと組み合わせてオリジナル連続技を叩き込め！

●キャラクター作成のアドバイス

ARENA GAMEで買える技は高い方が強いとは限らない。威力は大きいが隙も大きい技、またその逆、バランスのとれた技等、様々だ。また一つ一つの技が色々な特性を持っている。どういったバランスのキャラクターを作り上げるかまず設計してから作り始めた方が無駄がなく、うまくいくぞ。

●連続技の入力タイミング

幻影闘技の入力システムは先行入力を受け付けない。連続技はあくまでもテクニカルな技だという考えで作られたゲームだからだ。具体的には、次の技の入力は攻撃判定が出た瞬間から受け付け始めている。

おことわり

ゲーム内容について、電話でのお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。なお、ゲームのヒントは各専門誌等をご覧ください。

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフト内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、バンダイグループお客様相談センターまでご一報ください。

お買いあげのお客様へ

商品についてお気づきの点がございましたら、バンダイグループお客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子さまのお名前・お年も必ずお知らせください。

●バンダイグループお客様相談センター

東京都台東区駒形2-5-5〒111-81　☎03-3847-6666

●電話受付時間　月～金曜日（祝日を除く）10時～16時

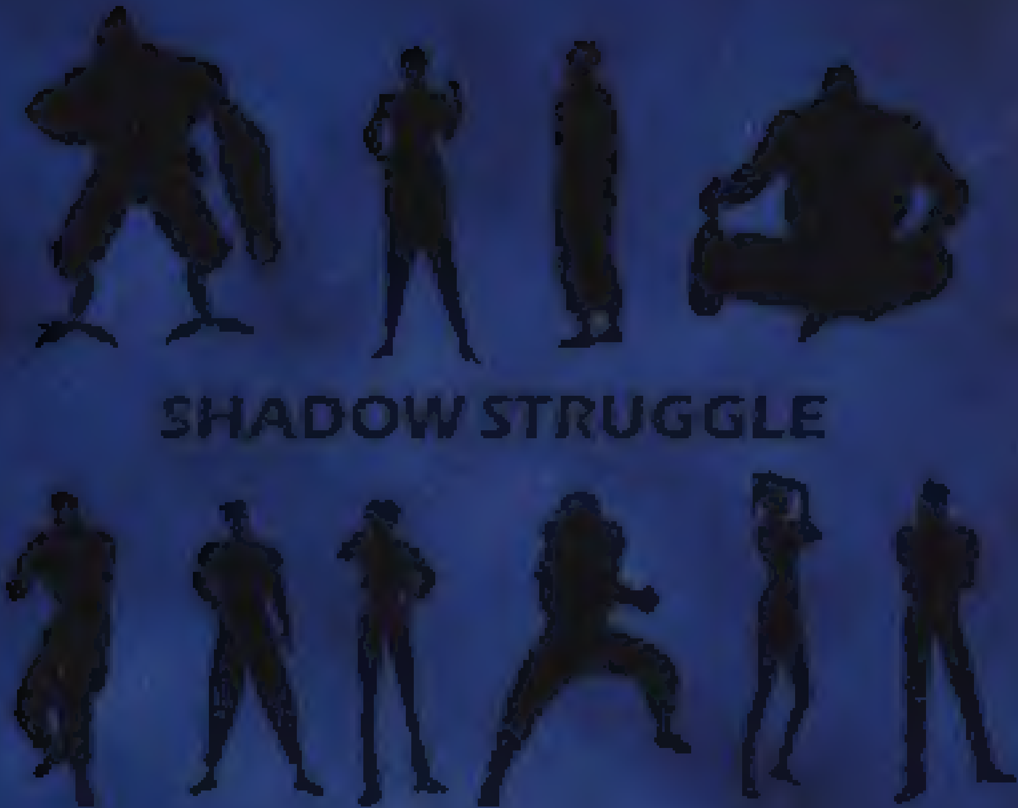
●電話番号はよくたしかめてお間違いのないようご注意ください。

企画・開発元　株式会社バンプレ企画

発売元　株式会社バンプレスト

千葉県松戸市松戸1230-1　〒271

※バンプレストはバンダイグループの一社です。



SLPS 00491